

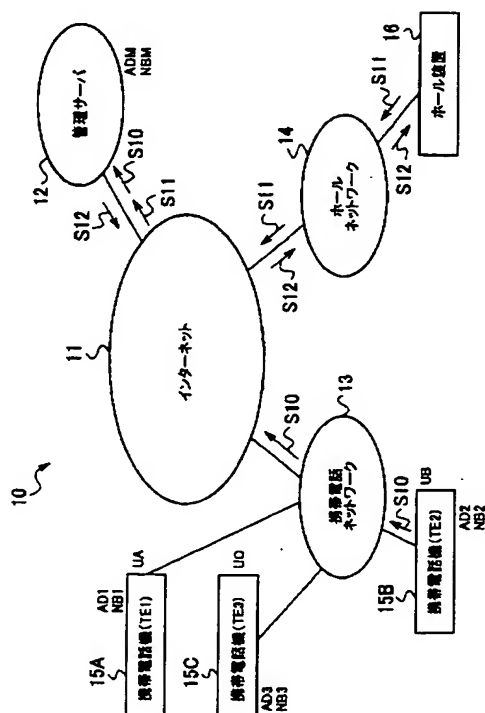
Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(11)特許出願公開番号

(43)公開日 平成15年10月28日(2003. 10. 28)

(全9頁)

F ターム(参考) 2C088 CA31 CA35 EA41 EA49



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 固定的な識別情報を対応付けられた通信端末の機能を利用して、所定の入会受付サーバに会員登録を行う入会処理システムにおいて、

前記通信端末は、

ユーザが指定した宛先に対して所定の通信情報を送信する基本通信手段と、

ユーザの明示的な操作に応じて、またはユーザの明示的な操作に依存することなく自動的に、前記通信情報に付随して前記識別情報を送信する識別情報送信手段とを備え、

前記入会受付サーバは、

自身を宛先として前記通信端末から送信された通信情報に付随する前記識別情報を所定の会における前記ユーザの識別情報とすることで、会員登録を実行する会員登録手段を備えたことを特徴とする入会処理システム。

【請求項 2】 請求項 1 の入会処理システムにおいて、前記通信端末は移動通信端末であり、

前記識別情報は、当該移動通信端末を指定する電話番号、当該移動通信端末を指定する電子メールアドレス、または当該移動通信端末を指定する端末 ID のいずれかであることを特徴とする入会処理システム。

【請求項 3】 請求項 1 の入会処理システムにおいて、前記入会受付サーバは、

前記通信情報に付随して前記通信端末の地理的な位置を示す第 1 の位置情報を受信する位置情報処理手段と、

前記会に関連する所定の地理的領域に関する第 2 の位置情報を格納した位置情報データベース手段と、

前記第 1 の位置情報が位置情報データベース手段が格納しているいずれかの第 2 の位置情報と一致するか否かを検査する検査手段とを備え、

当該検査手段によって、受信した第 1 の位置情報が、いずれかの第 2 の位置情報と一致するとした場合に、前記会員登録手段が会員登録を行うことを特徴とする入会処理システム。

【請求項 4】 請求項 2 の入会処理システムにおいて、前記識別情報の種類を、前記電話番号、電子メールアドレス、または端末 ID のいずれか 1 種類に統一することで、会員の二重登録を防止することを特徴とする入会処理システム。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

【発明の属する技術分野】 本発明は入会処理システムに関し、例えば、パチンコやパチスロなどを設置した遊技場などの会員を登録する場合などに利用して好適なものである。

【0002】

【従来の技術】 従来、パチンコやパチスロなどを設置した遊技場などの会員を登録する入会手続きでは、登録を希望する遊技者に、住所、氏名、電話番号などの個人情報

報を含む必要事項を所定の会員登録申込み用紙などに記入してもらっている。

【0003】 会員登録しておけば、遊技者は、パチンコの遊技によって獲得した玉をポイントに交換し、次の遊技にはそのポイントを玉にもどして遊技を行うこともできる。

【0004】 原理的には、遊技者が携帯する磁気カード、ICカード、スマートカードなどでポイントの値を管理することも考えられるが、ポイントは現金に交換することもできる点などを考慮すると、不正操作によってポイントの値が改ざんされることが起きてはならず、ポイントの管理には高いセキュリティ性が求められ、遊技場などが管理運営するサーバで管理する必要がある。

【0005】 そして、多数の遊技者のポイントをサーバで処理するためには、遊技者の会員登録が必要になる。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】 ところが上述した個人情報の記入を含む入会手続きは遊技者にとって煩わしく負担が大きい。

【0007】 また、前記個人情報を記入することによって入会手続きを行えば、いつでも、自身が遊技を行ったかを示す詳細な情報が、住所や氏名も含む直截な形式で記録され、蓄積されるようになることが容易に推測できるため、プライバシー保護の意識が高い遊技者はこのような入会手続きを好まない傾向が強い。

【0008】 実際のところ、ポイントに関連する交換率などについて会員だけを優遇する特典を与えてその旨を告知しても、遊技者全体に占める会員の割合は、50パーセント程度で横ばいの状態がつづいている。

【0009】

【課題を解決するための手段】 かかる課題を解決するために、本発明では、固定的な識別情報を対応付けられた通信端末の機能を利用して、所定の入会受付サーバに会員登録を行う入会処理システムにおいて、前記通信端末は、ユーザが指定した宛先に対して所定の通信情報を送信する基本通信手段と、ユーザの明示的な操作に応じて、またはユーザの明示的な操作に依存することなく自動的に、前記通信情報に付随して前記識別情報を送信する識別情報送信手段とを備え、前記入会受付サーバは、自身を宛先として前記通信端末から送信された通信情報に付随する前記識別情報を所定の会における前記ユーザの識別情報とすることで、会員登録を実行する会員登録手段を備えたことを特徴とする。

【0010】**【発明の実施の形態】 (A) 実施形態**

以下、本発明にかかる入会処理システムを、パチンコやパチスロなどを設置した遊技場などの会員を登録し当該会員に関連するポイントの管理などを実行する会員システムに適用した場合を例に、実施形態について説明する。

【0011】ポイントは、その値が大きいほどユーザにとって有益となる指標で、例えば、遊技で獲得した玉などをポイントに交換すれば、蓄積しているポイントの値は増大し、蓄積しているポイント値の一部を、遊技を行うために玉などに交換すれば蓄積しているポイント値は減少する。遊技に負けて玉を失うことがつづけばポイント値は減少する一方であるが、遊技に勝って多くの玉を獲得すればその玉をポイントに交換することによって大きなポイント値の蓄積が可能となる。

【0012】ポイント値は、その値に応じた価格の景品と交換することができるものである。また、必要に応じて、現金と引き替えることができるものとしてもよい。ポイントの有効期間には制限を設けてもよいが、無制限としてもよい。

【0013】(A-1) 実施形態の構成

本実施形態の会員システム10の全体構成例を図1に示す。

【0014】図1において、当該会員システム10は、インターネット11と、管理サーバ12と、携帯電話ネットワーク13と、ホールネットワーク14と、携帯電話機15A~15Cと、ホール装置16とを備えている。

【0015】このうち携帯電話ネットワーク13には多数の携帯電話機が収容されているが、その中の3つが、携帯電話ユーザ（この携帯電話ユーザが遊技者ともなる）UA~UCが携帯する携帯電話機15A~15Cである。インターネット11には異なる携帯電話事業者によって管理、運営される複数の携帯電話ネットワーク（その1つが携帯電話ネットワーク13）が接続されており、各携帯電話ネットワークが提供する通信サービスも、携帯電話事業者ごとに異なる。

【0016】携帯電話ネットワーク13が提供する各種通信サービスの提供を受けるためには、携帯電話機15A~15Cがその通信サービスに対応した機能を備えた機種であることが必要であることは当然である。ここでは、携帯電話機15A~15Cは、メーラを搭載しているものとする。また、携帯電話ネットワーク13とは直接関係しないが、当該携帯電話機15A~15Cは、Bluetoothや（例えばIrDA方式の）赤外線ポートなどの近距離無線通信機能を装備しているものとする。

【0017】ここでは、携帯電話機15Aの電子メールアドレスをAD1、電話番号をNB1、端末IDをTE1と仮定し、携帯電話機15Bの電子メールアドレスをAD2、電話番号をNB2、端末IDをTE2と仮定し、携帯電話機15Cの電子メールアドレスをAD3、電話番号をNB3、端末IDをTE3と仮定している。なお、端末IDとは、各携帯電話機を識別するために携帯電話機に付与される電話番号とは別個の識別情報である。当該端末IDを使用するか否かは、携帯電話ネットワークによって異なる。

【0018】一方、前記ホールネットワーク14は、多数のパチンコ機やパチスロ機などを設置した1つの遊技場（ホール）内部のネットワークであって、例えばイーサネット（登録商標）などを利用して構築可能な一種のLAN（ローカルエリアネットワーク）である。個々のパチンコ機やパチスロ機も通信装置として機能し得ることから、1つのホールネットワーク14内には、多種多様な通信装置が混在し得るが、本実施形態にとって重要な意味を持つのは、ホール装置16である。

【0019】ホール装置16は、前記携帯電話機15A~15Cの上述した近距離無線通信機能に対応するBluetoothや赤外線ポートなどを装備している。

【0020】また、前記管理サーバ12は、会員登録を受け付けるためのサーバであるが、会員登録後のポイントの管理なども当該管理サーバ12が実行する。

【0021】本実施形態における特徴的な会員登録の方法は、大きく分けて2つある。その1つは携帯電話機（例えば、15B）が単独で（携帯電話ネットワーク13経由で）管理サーバ12にアクセスして会員登録を行う方法で、もう1つは、携帯電話機（例えば15B）とホール装置16が連携し、携帯電話機（15B）の代理としてホール装置16が管理サーバ12にアクセスすることで会員登録を行う方法である。

【0022】なお、管理サーバ12とホール装置16のあいだでは双方向通信が行われ得るが、この双方向通信は、会員登録が行われたあとで各携帯電話機を携帯して遊技を行う遊技者（例えばUA）の認証、ポイント交換（ポイント値の更新）のための通信であり、会員登録自体は基本的に一方（ホール装置16から管理サーバ12に向かう方向）通信によって実行される。もちろん、必要に応じて、会員登録の際にも送達確認などのための双方向通信を行うことを妨げるものではない。

【0023】当該管理サーバ12とホール装置16のあいだの通信のセキュリティ性を高めるためには、インターネット11を専用線に置換してもよいし、インターネット上にVPNを設定してもよい。

【0024】図示の例では、会員システム10に含まれている携帯電話機の数3台で、携帯電話ネットワークの数は1つで、ホールネットワークの数は1つであるが、この数は必ずしもこの値に限定する必要はないことは当然である。通常は、3台よりもはるかに多くの携帯電話機と、1つよりも多くの携帯電話ネットワークと、1つよりもはるかに多くのホールネットワークが会員システム10内に含まれることになる。

【0025】携帯電話機15A~15Cの主要部の構成例を図5に示す。携帯電話機15A~15Cの構成は実質的に同じであるので、図5には携帯電話機15A~15Cすべての内部構成を示しているものとみることができるが、以下の説明では、図5には主としてユーザUBが携帯する携帯電話機15Bの構成を示したものとして

説明を進める。

【0026】(A-1-1) 携帯電話機の構成例図5において、当該携帯電話機15Bは、通信部30と、制御部31と、端末ID部32と、記憶部34と、操作部35と、ディスプレイ部36とを備えている。

【0027】このうち通信部30は、基本的に前記携帯電話ネットワーク13内の基地局と無線通信する部分で、電話として必要な音声通話のほか電子メールの送受信なども行う。ただし、前記Bluetooth、赤外線ポートなどの近距離無線通信機能も、ここに搭載している。

【0028】このような通信を行うために必要ならば、例えばJava(登録商標)などのモバイル言語を利用してもよい。

【0029】制御部31は、ハードウェア的には当該携帯電話機15BのCPU(中央処理装置)であり、ソフトウェア的には、当該携帯電話機15BのOS(オペレーティングシステム)である。

【0030】端末ID部32は、当該携帯電話機15Bを他の携帯電話機から一意に識別するための識別情報である端末IDを格納した部分である。通常、通信部30から送信する際には当該端末IDの送信を伴う。ここでは、当該携帯電話機15Bの端末IDはTE2と仮定しているため、当該端末ID部32には当該TE2が格納されている。同様に、携帯電話機15Aの端末ID部32には、前記TE1が格納され、携帯電話機15Cの端末ID部32には、前記TE3が格納されている。

【0031】操作部35は、ユーザUBが指などで操作して指示を制御部31に伝える部分で、例えば、ユーザUBが押すための多数のボタンなどを有している。

【0032】ディスプレイ部36はユーザUBが目視するための画面を表示する部分である。当該ディスプレイ部36には、携帯電話機15Bが待ち受け状態にあるときには待ち受け画面が画面表示され、電子メールの読み書きや送受信を行う際にはメーラや読み書きしている電子メールの内容などに応じた画面が表示される。

【0033】記憶部34は携帯電話機15Bの記憶装置であり、揮発性または不揮発性の記憶手段である。携帯電話機15Bが搭載するPIM(個人情報管理)ソフトなどに対応する各種の個人情報も当該記憶部34に格納され、保存されている。

【0034】したがって、携帯電話ユーザUBが当該携帯電話機15Bのために取得している前記電子メールアドレスAD2も当該記憶部34に格納されている。同様に、携帯電話機15Aの記憶部34には電子メールアドレスAD1が格納され、携帯電話機15Cの記憶部34には電子メールアドレスAD3が格納されている。

【0035】一方、前記管理サーバ12の主要部の構成例は図2に示す通りである。管理サーバ12の機能は、例えば、インターネット上のサイトとして実現してもよい。

【0036】(A-1-2) 管理サーバの構成例図2において、当該管理サーバ12は、通信部20と、制御部21と、顧客登録部23と、顧客対応部24と、顧客データベース25とを備えている。

【0037】このうち通信部20は、上述したホール装置16とのインターネット11経由の通信や、携帯電話ネットワーク13およびインターネット11経由の携帯電話機15Bとの通信などに対応する通信機能を有する部分である。

【0038】また、制御部21は当該管理サーバ12のCPUである。

【0039】顧客登録部23は会員登録の際に機能する部分で、所定の登録条件を満たしたアクセスに対して会員登録を実行する。この登録条件の設定には様々なものが考えられる。その1つは、登録条件として実質的な条件を設定しない無条件登録方法であり、もう1つはその時点の携帯電話機15Bの地理的な位置に関する条件を満足した場合にのみ、会員登録を行う位置検査登録方法である。

【0040】無条件登録を行う方法では、当該管理サーバ12の電話番号であるNBA、または電子メールアドレスであるADMに対して、電話をかけるか、または電子メールを送信するだけで、直ちに、会員登録を行うことになる。もっとも、送信元である入会希望者を特定するための識別情報がなければ会員登録を行うことはできないため、電話の場合には、通信部20が受信したIPパケット(S11)内に有効な端末ID(例えば、前記TE2)、電話番号(例えば、前記NB2)、または、電子メールアドレス(例えば、前記AD2)が含まれていることが前提となる。

【0041】会員登録が行われると、顧客データベース25内にその会員に対応するタプル(組)が追加される。

【0042】顧客データベース25は、一例として、図4に示すような構成を備えている。

【0043】図4において、当該顧客データベース25は、データ項目として、会員システム10内で各携帯電話ユーザを一意に識別するために使用するユーザIDと、各携帯電話機(例えば15A~15Cなど)に対応する電子メールアドレスと、各携帯電話機に関する端末IDと、各携帯電話機の電話番号と、各携帯電話ユーザ(例えば、UA~UCなど)の氏名と、各携帯電話ユーザの住所と、各携帯電話ユーザに関する前記ポイントとを備えている。

【0044】図4上の各タプルが一人のユーザに対応している。例えば、最上部のタプルは前記携帯電話機15Aを携帯するユーザUAに対応する。すなわち、ユーザUAのユーザIDは1で、その携帯電話機15AのメールアドレスはAD1で、端末IDはTE1で、電話番号はNB1で、ユーザUAの氏名はNAME1で、住所は

RESI1で、ポイントの値はPT1である。

【0045】また、図4上の「-」は空値を示す。ここでの空値は、氏名、住所の空値を除き、その値が存在するか否かさえ、不明であることを意味する。本実施形態の構成上、携帯電話機以外の通信端末（例えば、メール端末）などを用いて会員登録を行うことも可能であるから、電話番号や端末IDは存在しない可能性もある。さらに、必ずしもすべての携帯電話機にメーラが搭載されているわけでもないため、電話番号を用いて会員登録を行った場合、メールアドレスは存在しない可能性がある。

【0046】このような顧客データベース25の各データ項目の値（登録内容）はその多くがユーザに対する会員登録の際に決定されたものである。各値は、上述した所定の会員登録申込み用紙に前記必要事項を記入することによって取得してもよいが、各携帯電話ユーザが遊技に関連するホームページ（Webページ）の閲覧中にアンケートに記入した内容などをもとに生成するようにしてもよい（各携帯電話機がWebブラウザを搭載している場合には、携帯電話機を用いてこの閲覧を行うこともできる）。

【0047】ただし本実施形態の特徴は、このような煩わしい手続きを省略して、入会を希望する携帯電話ユーザの手続き負担を軽減するところにあるため、携帯電話ユーザUBは、管理サーバ12の電話番号であるNBMに電話をかけるか、または、管理サーバ12の電子メールアドレスであるADMに宛てて電子メールを送信するか、あるいは、前記近距離無線通信機能を用いてホール装置16にアクセスする（この場合は、ホール装置16が携帯電話機15Bに替わって、電話をかけるか、電子メールを送信することになる）だけで会員登録を済ませることができる。

【0048】したがってこの会員登録では、前記必要事項の記入を伴う入会手続きを取るケースと異なり、顧客データベース25内に登録することのできる個人情報、電子メールアドレス、端末ID、電話番号の3種類の識別情報のうちの一部に限られる。3種類のうち1種類であっても、携帯電話ユーザUB（厳密には、その携帯電話機15B）を、会員システム10の内部で一義的に識別することは可能である。

【0049】ただしここで問題となるのは、単なる間違い電話や、誤って電子メール（スパムメールなども含む）を送信してしまったようなケースでも会員登録されてしまうことである。

【0050】このようなケースでも会員登録を行えば、見かけ上の会員数を増加させることができる利点はあるが、会員登録を行い、新たな会員のために前記タブルを追加するということは、その分だけ、顧客データベース25のハードディスク（図示せず）の記憶容量が消費される等、管理サーバ12内の物理的、論理的な資源が消

費されることを意味するので、会員登録を行う意思を持たない者による不必要な会員登録は行わないほうが会員システム10にとっても有利であると考えられる。

【0051】そこで、本実施形態では、上述した地理的な位置に関する条件を満足した場合にのみ、会員登録を行う位置検査登録方法を用いるものとする。そのため、顧客登録部23の内部構成例として、図3のような構成を採用し、携帯電話ネットワーク13から取得する位置情報（携帯位置情報）を利用する。携帯位置情報は、携帯電話ネットワーク13内で、いわゆる一斉呼び出しを行うために蓄積、管理している携帯電話機（例えば、15B）の地理的な位置を示す情報である。携帯位置情報は、その携帯電話機を用いて携帯電話ユーザが通信を行っているか否かにかかわらず、基本的にいつでも、蓄積され、管理されている。

【0052】図3に示すように、当該顧客登録部23は、位置情報処理部26と、ホール位置データベース27とを備えている。

【0053】ホール位置データベース27は、会員システム10の構成要素である各ホール（その1つが、ホールネットワーク14を有するホール）の地理的な位置を示す情報（すなわち、ホール位置情報）を登録してあるデータベースである。

【0054】また、位置情報処理部26は、管理サーバ12に電話をかけてきたり、電子メールを送信してきたりした携帯電話機（例えば、15B）に関する前記携帯位置情報を受信し、当該携帯位置情報が前記ホール位置データベース27内に登録されているいずれかのホール位置情報に対し、適合している（一致または所定の誤差幅以内にある）か否かを検査する部分で、適合している場合にかぎり、顧客データベース25に対するタブルの追加（すなわち、会員登録）を実行する。

【0055】ここでは、携帯電話機（例えば、15B）を操作する携帯電話ユーザ（例えば、UB）が、管理サーバ12に対して電話をかけたり、電子メールを送信した場所が、いずれかのホールのなか、またはホールの近傍である場合は、入会の意思があるものとみなし、ホールから遠くはなれている場合は、間違い電話等であるものとみなしている。

【0056】したがって、携帯電話ユーザに対するその旨の告知を、予め、ホームページや、ホール内の掲示物として用意しておくといよい。

【0057】なお、管理サーバ12内の構成要素である前記顧客対応部24は、上述したポイント値と玉のあいだで行う交換に応じて、顧客データベース25内の該当するタブルのポイント値を増減する部分である。ポイント値を玉へ交換する場合は、顧客対応部24の処理に応じて、ホール装置16を設置したホール側で、会員である遊技者（例えば、会員登録後の携帯電話ユーザUB）に対し、物理的に玉が供給されることになる。

【0058】次に、当該携帯電話機15Bの通信部20内の前記近距離無線通信機能と通信する前記ホール装置16の内部構成例を、図6に示す。

【0059】(A-1-3) ホール装置の内部構成例 図6において、当該ホール装置16は、通信部40、41と、制御部42とを備えている。

【0060】このうち通信部40は、前記Bluetooth、赤外線ポートなどの近距離無線通信機能を備え、携帯電話機15B内の前記通信部30と近距離無線通信を行う部分である。この近距離無線通信によって、当該通信部40は、携帯電話機15Bから、前記3種類の識別情報のうちの少なくとも1種類を受信する。

【0061】なお、必要に応じて、当該通信部40は、ホール内のパチンコ機やパチスロ機などとの通信も実行する。

【0062】制御部42は、当該ホール装置16のCPUである。

【0063】通信部41は、ホール装置16がインターネット11経由の通信を行う際に機能する部分である。前記通信部40が例えば携帯電話機15Bから近距離無線通信により前記識別情報(例えば、端末IDであるTE2)を受信すると、制御部42を経由して通信部41がその識別情報を受け取ってIPパケット(あるいはMACフレームなど)に收容する。そしてこのIPパケットは、通信部41からインターネット11へ送出され、前記管理サーバ12へ届けられる。

【0064】なお、図1上では、信号の対応関係を分かりやすくするために通信プロトコルの異同と無関係に同一のセッションに対応する信号には同一の符号S10、S11、S12を付与しているが、(携帯電話ネットワーク13などが)インターネット11に送信したり、(管理サーバ12などが)インターネット11から受信する信号はIPパケットであり、携帯電話機15Bなどが携帯電話ネットワーク13に送信する信号は、音声フレームなどであって必ずしもIPパケットではないことは当然である。

【0065】以下、上記のような構成を有する本実施形態の動作について説明する。

【0066】(A-2) 実施形態の動作

本実施形態の会員システム10に対して会員登録を行うとする携帯電話ユーザは、上述した特徴的な2通りの会員登録方法を行わない場合、会員登録申込み用紙に前記必要事項を記入したり、ホームページのアンケートを利用する方法で会員登録を行うことができる。

【0067】その場合、前記3種類の識別情報のほかに、住所、氏名なども明記されるため、その登録内容は、図4に示す最上部のタブルのようになる。ここでは、前記携帯電話ユーザUAがこの方法で会員登録を行っているため、最上部のタブルには、携帯電話ユーザUAの3種類の識別情報(メールアドレスであるAD1、

端末IDであるTE1、電話番号であるNB1)のほか、携帯電話ユーザUAの氏名であるNAME1や、住所であるRESI1まで登録されている。

【0068】この場合にはまた、その旨を明記した会員登録申込み用紙やアンケートなどに記入していることから、携帯電話ユーザUAの入会の意思も、明確に確認することができる。

【0069】このような会員登録が実行されたあとで、管理サーバ12などに蓄積されうるアクセスログ(図示せず)などを解析すれば、会員となった携帯電話ユーザUAが、いつどこで、遊技を行ったか、あるいはその遊技でいくら負けたか、あるいは勝ったかなどを示す詳細な情報(このような情報は、本来、遊技者としての携帯電話ユーザUAのプライバシーに属するものであると考えられる)が判明するため、マーケティングなどに関しては、価値の高い情報となる。その反面、携帯電話ユーザUAのプライバシー保護に関しては、ある程度、犠牲になる可能性がある。

【0070】一方、特徴的な2通りの会員登録方法のうち、携帯電話機が単独で管理サーバ12にアクセスする(電話をかけたり、電子メールを送信したりする)方法では、携帯電話ユーザは、携帯電話ネットワーク13とインターネット11を経由して管理サーバ11にアクセスするため、携帯電話ネットワーク13がカバーしてる地理的範囲内であるかぎり基本的にどこからでも会員登録を試みる事が可能であるが、ホールのなか、または近傍からアクセスした場合以外は、前記位置情報処理部26が会員登録を拒否するため、会員登録は行われない。これにより、間違い電話などに対する会員登録が低減され、管理サーバ12内の物理的、論理的な資源を節約することができる。

【0071】このときのアクセスで、管理サーバ12において、アクセスしてきた携帯電話機(例えば、15B)の電話番号(NB2)またはメールアドレス(AD2)が判明すると、その電話番号へ自動的に電話をかけたり、電子メールを送信したりして、会員登録が拒否された旨を携帯電話ユーザUBに伝えるようにしてもよい。

【0072】このときまた、合成音声などのメッセージや、電子メールの本文内容によって、最寄りのホールの名称や所在地などを伝え、会員登録を行いたければ当該ホールのなかか、近傍から再アクセスするように促してもよい。位置情報処理部24がいずれのホールが最寄りであるかを判断するには、前記携帯位置情報やホール位置情報を利用することが可能である。必要ならば、前記ホール位置データベース27に、前記ホール位置情報と対応付けた形式で、ホールの所在地を示す文字列や、ホールの名称を示す文字列などを登録しておくといよい。

【0073】これに対し、ホールのなかや、近傍から前記管理サーバ12にアクセスした場合には、アクセスし

ただで、携帯電話ユーザUBは会員登録を行うことができる。

【0074】例えば、携帯電話機15Bから管理サーバ12の電話番号であるNB2に電話をかけることによってアクセスした場合、前記顧客登録部23（位置情報処理部26）は、管理サーバ12に受信されたIPパケットS10に含まれる電話番号NB2を用いて図4の上から2つ目のタブルを追加することで、携帯電話ユーザUBの会員登録を行う。

【0075】図4から明らかなように、当該タブルにおいて、メールアドレス、端末ID、氏名、住所が空値となっている。したがって、会員登録後に各ホールで携帯電話ユーザUBが遊技を行ったとしても、アクセスログに残るのは、電話番号NB2だけであり、氏名、住所など、現実世界において携帯電話ユーザUBを特定するために使用される識別情報は不明である。このため、プライバシー保護の意識が高い携帯電話ユーザUBは、自身のプライバシーを保護しながら会員としての利点（例えば、上述した、交換率に関する特典による利益）を享受することができる。

【0076】管理サーバ12側でも、携帯電話ユーザUBのプライバシー保護に協力するなら、住所、氏名などは空値に維持するとよい。ただし、顧客管理上の必要性がある場合などには、顧客管理用の別個のデータベース（必ずしも遊技場関連のデータベースでなくてもよい）などの格納内容から当該電話番号NB2を見つけて、携帯電話ユーザUBに関する個人情報を取得した上で、当該タブルの空値を解消するようにしてもよい。

【0077】もっとも、見つけようとしたとしても実際に見つけることができる保証はないし、携帯電話ユーザUBがそのような痕跡を他のデータベースに残さないように意識的に行動すれば、自身のプライバシーを守ることが可能である。

【0078】最後に、特徴的な2通りの会員登録方法のうち、携帯電話機（例えば15B）とホール装置16が連携し、携帯電話機（15B）の代理としてホール装置16が管理サーバ12にアクセスすることで会員登録を行う方法における動作は次のようになる。

【0079】この場合、携帯電話機15Bはホール内に設置されているホール装置16と前記近距離無線通信を行うが、近距離無線通信を実行することのできるホール装置16と携帯電話機15Bのあいだの距離は、見通しを得ることが不可欠な赤外線通信の場合には、赤外線の出力などの具体的な機能仕様にも依存するが、通常、長くても数メートル以内であると考えられ、Bluetoothの場合にも、電波の干渉などの影響を考慮すると、多くの場合、十数メートル以内程度に制限されるものと考えられる。すなわちこの場合には、当該近距離無線通信が成立していることをもって、携帯電話機15Bがホールのなかに位置しているとみなすことができるため、前記位

置情報処理部26が行うホール位置情報と携帯電話位置情報の適合の検査は省略可能である。

【0080】この近距離無線通信によって、前記ホール装置16内の通信部40が携帯電話機15Bの電話番号NB2を受信したものとすると、前記IPパケットS10と同じように、当該電話番号NB2を収容した前記IPパケットS11を通信部41が送信するため、当該IPパケットS11がインターネット11経由で管理サーバ12に受信される。

【0081】このあと管理サーバ12内で行われる処理は、携帯電話機15Bが単独で管理サーバ12にアクセスした場合と同様である。

【0082】なお、近距離無線通信によって携帯電話機15Bからホール装置16が取得する識別情報は、電話番号にかぎらず、端末IDや、メールアドレスを取得することも可能である。その場合、これらの識別情報を収容したIPパケットS11が送受されることは当然である。

【0083】（A-3）実施形態の効果

20 本実施形態によれば、会員登録時の操作負担（手続き負担）を、従来に比べ、著しく軽減することができる。

【0084】しかも本実施形態では、会員登録に際して、管理サーバ（12）に登録される個人情報、電子メールアドレス、端末ID、電話番号の3種類の識別情報のうちの一部に限られるため、会員のプライバシーを保護することができ、そのことを会員自身も容易に認識可能であるから、遊技者（携帯電話ユーザ）は、安心して入会することができる。

【0085】また、これらの効果によって、遊技者の入会を従来よりも促進することが可能である。

【0086】（B）他の実施形態

上記実施形態では、パチンコやパチスロなどを設置した遊技場の会員を例に取ったが、本発明はその他の会員にも適用可能である。例えば、ゲームセンタの会員に対して本発明を適用すること等も可能である。

【0087】なお、上記実施形態では会員登録の方法として、携帯電話機が単独で携帯電話ネットワーク13経由で管理サーバ12にアクセスして行う方法と、携帯電話機の代理であるホール装置16が管理サーバ12にアクセスして行う方法を用意したが、本発明の構成上、これら2つの方法を併存することは必須ではない。いずれか一方の方法が利用できれば十分である。

【0088】また、上記実施形態では、前記無条件登録方法を用いずに位置検査登録方法を用いたが、必要ならば、無条件登録方法を用いるようにしてもよい。

【0089】さらに、上記実施形態では、顧客データベース25のデータ項目として、ユーザIDを設けたが、ユーザIDは、会員システム10内における携帯電話機の実質的な一義性が前記3種類の識別情報によって確保されていることを前提に付与するものである。

【0090】もし必要ならば、ユーザIDを用いず、管理サーバ12内でも、前記3種類の識別情報だけを携帯電話ユーザの識別に利用してもよい。

【0091】また、上記実施形態では会員登録を促進するため、管理サーバ12に電話をかけた場合でも、電子メールを送信した場合でも会員登録できるようにしてアクセス方法のバリエーションを用意したが、アクセス方法はいずれか1つに制限してもよい。

【0092】これによって、使用される識別情報も統一可能であるから、同じ携帯電話ユーザ（例えば、UB）を多重登録（2重登録）してしまうことを確実に防止することができる。

【0093】各識別情報はそれぞれの体系（電話番号体系やメールアドレス体系）に属しており、各体系のなかだけで一義的であるにすぎない。したがって、異なるアクセス方法が用いられると、次のように、多重登録が発生する可能性がある。

【0094】すなわち、管理サーバ12に対し、携帯電話機（例えば、15B）から電話をかけることによって、3種類のうち電話番号だけを識別情報とする1つのダブルが追加されたあとで、同じ携帯電話機（15B）から今度は電子メールを送信することによって3種類のうちメールアドレスだけを識別情報とする別なダブルが追加されると、同一の携帯電話ユーザ（UB）が二重に会員登録されたことになる。

【0095】上述したように、本来、1つのダブルは一人の携帯電話ユーザ（一人の会員）に対応するべきものであるから、このような現象は明らかに、矛盾している。

【0096】このような多重登録が発生した場合の具体的な不都合としては、ポイント値を参照する場合の処理によっては、管理サーバ12内に自身のポイントが残っているのに、ポイントが存在しない（すなわち、ポイント値がゼロである）ものとして取り扱われる可能性があるということである。管理サーバ12には、別なダブルが実際には同じ会員に対応していることを認識する方法がなく、ダブルが異なれば別な会員として処理するしかないからである。

【0097】識別情報を1つに制限すれば、このような矛盾の発生を、確実に防止することができる。

【0098】また、図4に示した顧客データベース25の構成は図示したものに限定しない。例えば、図示したデータ項目の一部を省略したり、図示していないデータ項目を設けたりすることも可能である。

【0099】したがって、上記実施形態では識別情報として、各携帯電話機の端末ID、メールアドレス、または電話番号を用いて会員登録を行ったが、これら以外の識別情報を利用しても構わない。

【0100】また、上記実施形態では、主として携帯電話機を例に説明したが、携帯電話機以外の移動通信端末に対しても、本発明は適用可能である。

【0101】例えば、PDA、PHS端末、前記メール端末などについても適用できる。

【0102】また、上記実施形態では、管理サーバ12を使用した、インターネット11上の管理サーバ12は省略することも可能である。

【0103】例えば、前記ホール装置16に前記管理サーバ12の機能を搭載するようにしてもよい。

【0104】さらに、上記実施形態では主としてハードウェア的に本発明を実現したが、本発明はソフトウェア的に実現することも可能である。

【0105】

【発明の効果】以上に説明したように、本発明によれば、会員登録時のユーザの操作負担が軽減される。

【0106】また、前記ユーザの識別情報は、前記会においてユーザを一義的に識別するには十分な情報であるものの、現実世界においてユーザを具体的に特定するには必ずしも十分な情報ではなく、直截な情報でもない。一例としては、携帯電話機の電話番号が分かったからといって、その携帯電話機の持ち主の住所や氏名が直ちに分かるというものではなく、ユーザのプライバシーは保護され得る。

【0107】これらの効果によってユーザの入会を従来よりも促進することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施形態に係る会員システムの全体構成例を示す概略図である。

【図2】実施形態で使用する管理サーバの主要部の構成例を示す概略図である。

【図3】実施形態で使用する管理サーバ内における顧客登録部の主要部の構成例を示す概略図である。

【図4】実施形態で使用する管理サーバ内の顧客データベースの構成例を示す概略図である。

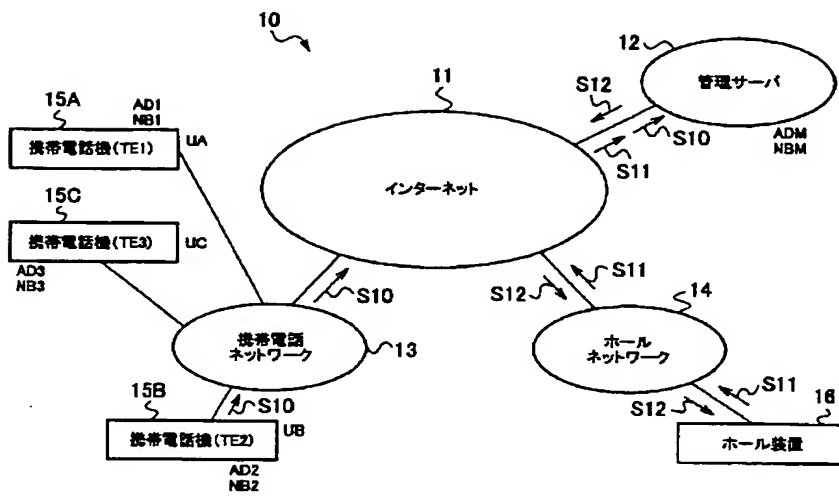
【図5】実施形態で使用する携帯電話機の主要部の構成例を示す概略図である。

【図6】実施形態で使用するホール装置の主要部の構成例を示す概略図である。

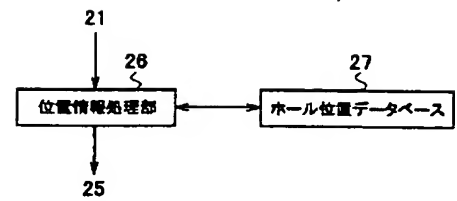
【符号の説明】

10…会員システム、11…インターネット、12…管理サーバ、13…携帯電話ネットワーク、14…ホールネットワーク、15A～15C…携帯電話機、16…ホール装置、20、30、40、41…通信部、23…顧客登録部、25…顧客データベース、26…位置情報処理部、27…ホール位置データベース、32…端末ID部、NB1～NB3、NB…電話番号、AD1～AD3、ADM…電子メールアドレス。

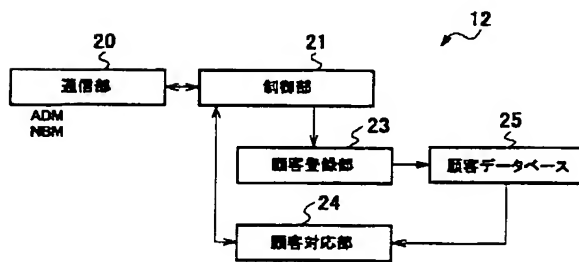
【図1】



【図3】



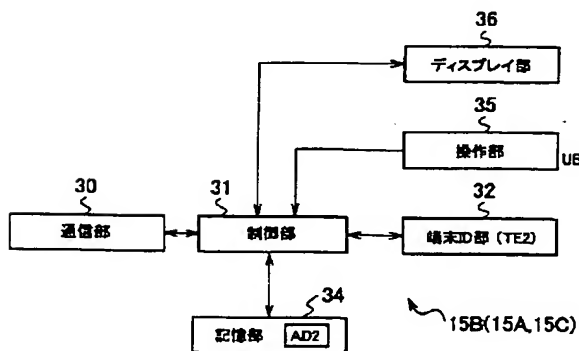
【図2】



【図4】

ユーザID	メールアドレス	端末ID	電話番号	氏名	住所	ポイント
1	AD1	TE1	NB1	NAME1	RES11	PT1
2	—	—	NB2	—	—	PT2
3	—	TE3	—	—	—	PT3
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図5】



【図6】

